

## BAB I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada zaman teknologi canggih ini hampir semua anak tau apa itu *game*, terkadang anak – anak lebih memilih bermain *game* daripada untuk belajar.

Sering sekali kita melihat anak-anak yang senang bermain *game* salah satu jenisnya adalah *game* komputer atau sering disebut *PC game*. Jenis *game-game* yang dimainkanpun beragam sekali, maka dibuat juga jenis *game* interaktif agar anak-anak bisa belajar sambil bermain.

Melihat dari banyaknya peminat *game* akhirnya tercetuslah ide untuk membuat *game* interaktif menggunakan *flash* agar anak-anak bisa belajar sambil bermain, sehingga anak – anak tidak hanya bermain namun sekaligus belajar atau secara tidak langsung mengetahui informasi yang terkadang anak – anak tidak terlalu tertarik untuk mengetahui sesuatu hal tersebut

Dengan berkembangnya teknologi sekarang ini dan banyaknya informasi yang bisa didapat, dalam pembuatan *game* pun sudah sangat beragam dan banyak juga yang membuat aneka *game* sekarang ini. *Software*

-*software* yang digunakanpun sangat beragam yang salah satunya adalah *Macromedia Flash Professional 8*.

Keajaiban dunia adalah sesuatu keanehan atau hal luar biasa yang ada di dunia dan tidak disemua negara memiliki ataupun mempunyai sebuah keajaiban dunia. Keajaiban dunia biasanya akan diabadikan oleh pemerintah negara tersebut, biasanya keajaiban ini dijadikan objek wisata untuk memberikan sesuatu keanehan yang ada di dunia ini. Tidak semua negara mempunyai suatu benda yang disebut keajaiban, karena keajaiban juga mempunyai kriteria tersendiri dan telah diakui oleh semua negara.

## **1.2. Tujuan**

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Adapun tujuan dari pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini bertujuan untuk mengembangkan informasi untuk anak - anak tanpa terkecuali dan bisa menambah wawasan masyarakat tentang tujuh keajaiban dunia.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk kelulusan Diploma III, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

2. Game ini bertujuan juga untuk membuat suatu proyek sederhana multimedia yaitu Perancangan Game Interaktif 2 Dimensi tujuh Keajaiban Dunia.
3. Membantu anak - anak untuk belajar sambil bermain mengenal tujuh keajaiban dunia.
4. Membantu anak agar memulai menyukai membaca untuk menambah wawasan yang lebih luas.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Masalah yang diangkat disini adalah dimana game interaktif ini akan menarik perhatian bagi penikmatnya tidak hanya kalangan dewasa namun juga kalangan anak – anak, game ini akan memberikan pembelajaran tentang tujuh keajaiban dunia yang sudah diakui oleh dunia.

Game ini juga mudah dimainkan dan juga banyak animasi maupun pembelajaran atau pemahaman tentang tujuh keajaiban dunia yang terbaru untuk saat ini.

### **1.4. Metodologi**

Metodologi yang akan digunakan dalam Perancangan Game Interaktif 2 Dimensi Tujuh Keajaiban Dunia

#### **1. Pengumpulan data**

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data atau teori pendukung mengenai sejarah dan lokasi tempat terdapat tujuh keajaiban dunia yang sudah diakui dunia.

#### **2. Perancangan dan penyediaan perangkat**

Dalam tahap ini dimasukkan untuk mempersiapkan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan game.

### 3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan cara membaca dan membandingkan buku, *internet*, dan artikel yang terkait dengan proyek akhir penulis.

### 4. Observasi

Kegiatan observasi guna mengetahui permasalahan dan latar belakang pengembangan sebuah game interaktif. Dimana dapat diketahui bahwa adanya keterbatasan dalam penyampaian materi pembelajaran yang cenderung kurang menarik, sehingga minat dan ketertarikan anak dalam belajar menjadi berkurang.

## 1.5. Batasan Masalah

1. Berbasis dua dimensi.
2. Kasus yang diangkat hanya seputar tujuh keajaiban dunia.